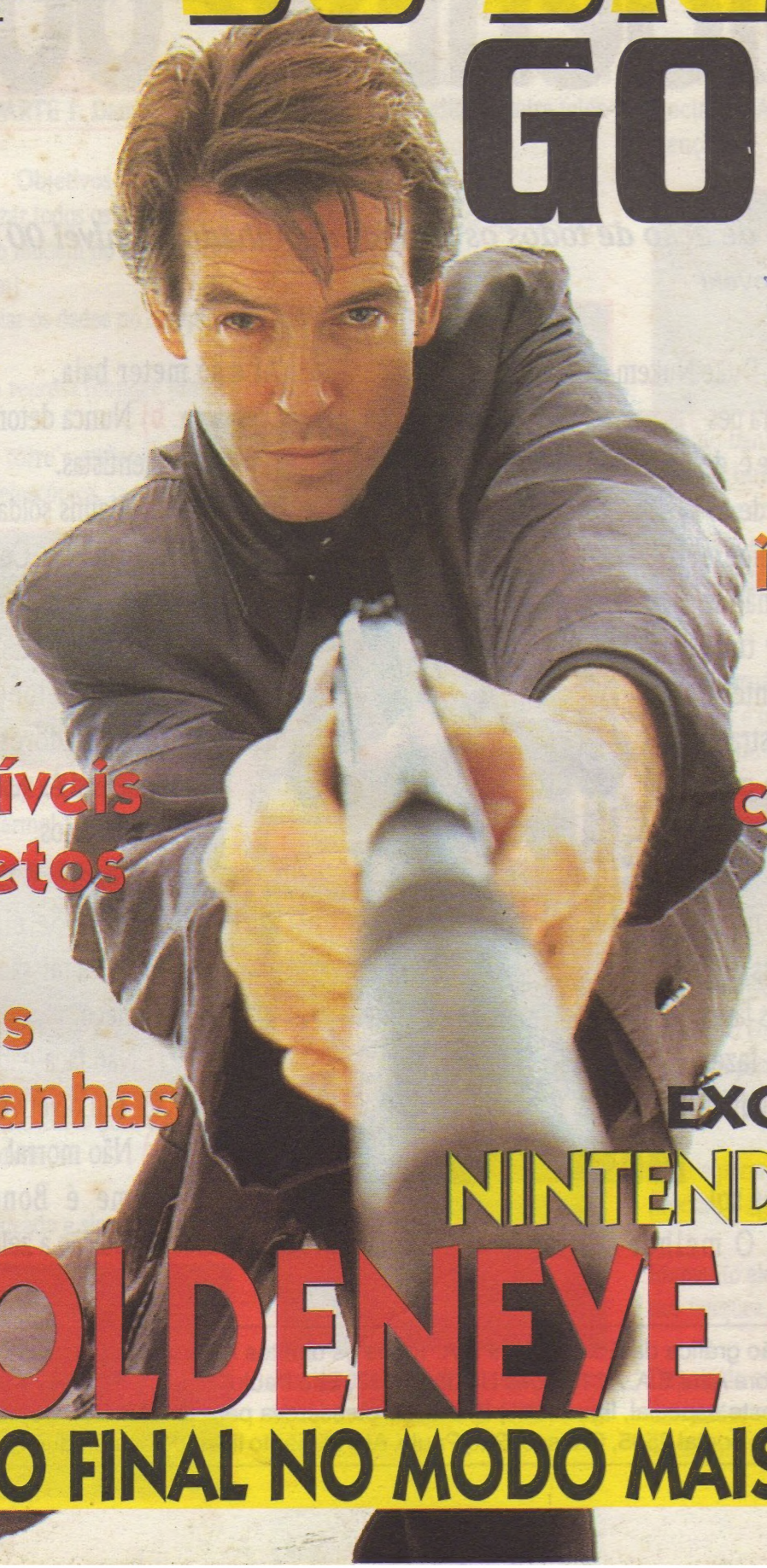
AÇÃO GAMES

EDITORA AZUL

SÓ DICAS GOLD



Dicas inéditas

Jogue com três James Bond

Os níveis secretos

Todas as manhas

EXCLUSIVO NINTENDO 64

GOLDENEYE 007

ATÉ O FINAL NO MODO MAIS DIFÍCIL

© WarnerMGM

Este especial é vendido a R$ 5,00 com a edição nº 123 da revista Ação Games. Não é comercializado separadamente em bancas.

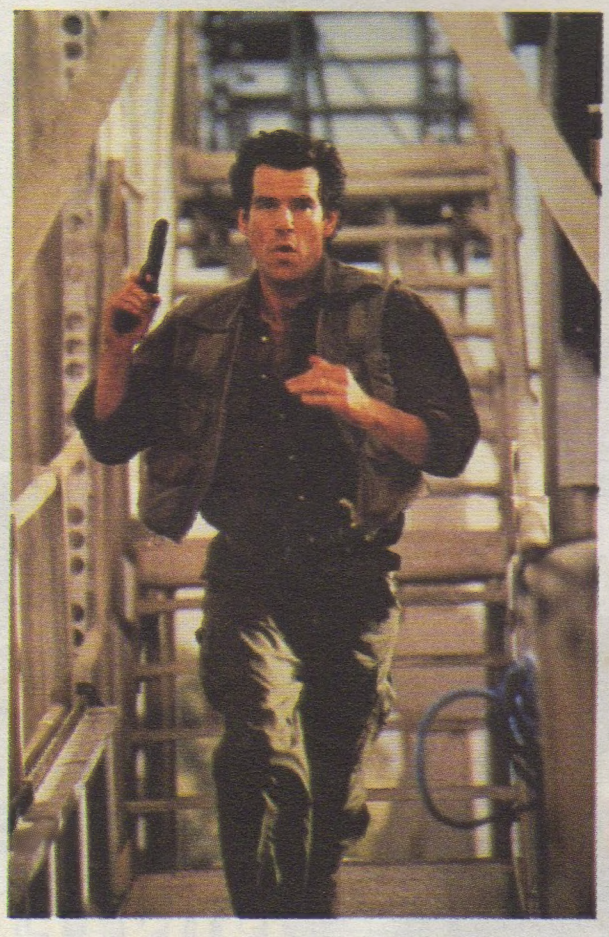
Nintendo 64

GoldenEye 007

O melhor jogo de ação de todos os tempos debulhado no nível 00 Agent

por Roberto Sadovski

Esqueça Doom, Duke Nukem e os outros jogos em primeira pessoa! GoldenEye é, de longe, o mais legal de todos eles. Principalmente porque GoldenEye não se resume a detonar tudo que está na sua frente. É um jogo no qual a estratégia e a sutileza são mais importantes que a contagem de corpos!



Detonamos o jogo no nível 00 Agent (o mais difícil) e abrimos as duas fases secretas. Mas para fazer tudo isso alguns truques são fundamentais:

a) Nunca encare os soldados de frente. O melhor é atraí-los e esperá-los. Aí é só meter bala.

b) Nunca detone civis ou cientistas.

c) Alguns soldados carregam chaves, Code Cards e outras traquitanas. Pegue tudo, sempre.

d) Não detone todos os computadores, mesas e cadeiras! Às vezes eles são necessários.

e) Natalya é vital para a missão. Se ela morrer, aborte a missão e volte ao começo.

f) Não faça nada que não for seu objetivo.

g) Não morra! Afinal seu nome é Bond. James Bond. E você tem uma reputação a zelar!

Impresso na divisão gráfica da Editora Abril S.A. Todos os direitos reservados pelo editor. É uma publicação da Editora Azul S.A. Av. Nações Unidas, 5777, São Paulo, Brasil, CEP 05479-900. Para adquirir somente este especial, ligue (011) 810-4800 ou escreva para DINAP S.A. Depto. Números atrasados, caixa postal 2505, Osasco, São Paulo. Atendimento limitado ao estoque disponível.

Acabe com o inimigo

Todas as missões, todos os segredos e todas as fases ao lado de James Bond

MISSÃO 1: Arkangelsk

PARTE 1: Dam

Objetivos

1. Neutralizar todos os alarmes
2. Instalar o modem no satélite (Covert Modem)
3. Interceptar os dados no computador central
4. Saltar da represa (bungee jump)

Suba na 1ª torre e encontre o rifle com mira telescópica.

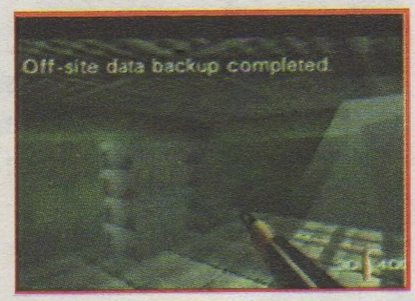
Fuzile este sujeito! Ele não pode chegar até o alarme!

Este é o ponto exato para colocar o Covert Modem.

Atire no cadeado e siga em frente!

Acabe com os guardas na torre à distância com o rifle de mira telescópica.

Você pode detonar os alarmes através do vidro!



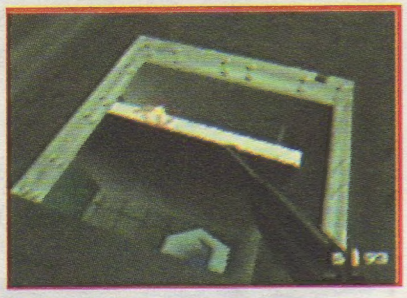
Arrase os soldados, aproxime-se do computador principal, pressione B e intercepte os dados.

Agora é só saltar da represa!

PARTE 2: Facility

Objetivos

1. Entrar na área do laboratório
2. Contatar o agente duplo
3. Encontrar o agente 006
4. Destruir todos os tanques no laboratório principal
5. Tente não atirar nos cientistas

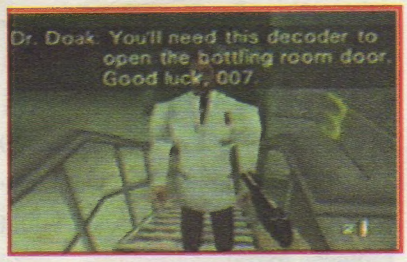


Ainda no sistema de ventilação acerte um tiro na cabeça do soldado que está no banheiro!

Acerte todos com a PPK com o silenciador. Assim você não chama atenção.

Saia do banheiro mas não desça as escadas. Entre na porta à sua esquerda, acerte o soldado à distância, abra a porta à esquerda e pronto: este soldado está com o Keycard B. Meta bala.

Não destrua nenhum computador. Sem eles é impossível abrir portas e avançar até o laboratório.



Procure o Dr. Doak. Ele tem o decodificador para abrir a porta do laboratório principal.

Abra a porta com o Door Decoder e procure o agente 006.

Enquanto ele fala, coloque as minas nos tanques, uma para cada dupla.

Depois de explodir as minas com o detonador em seu relógio fuja pela saída com a esteira.

PARTE 3: Runway

Objetivos

1. Encontrar a chave de ignição do avião
2. Destruir a bateria de mísseis anti-aéreos
3. Destruir as metralhadoras
4. Escapar no avião

Passe fogo no soldado escondido à sua direita, logo no começo da fase.

A chave está nesta cabana. Jogue uma granada no canto e acabe com todos.

Saia da cabana e siga em frente até o tanque! Agora é mais fácil detonar as metralhadoras!

Acabe com a bateria anti-aérea e esmague os soldado à sua frente

Acabe com as metralhadoras usando a munição do tanque. Não se preocupe com as balas inimigas, você tem proteção extra!

Desça do tanque ao lado do avião e adeus.

MISSÃO 2: Severnaya

PARTE 1: Surface

Objetivos

1. Desligar o satélite de comunicações
2. Conseguir a chave do cofre
3. Roubar os planos do bunker
4. Entrar na base pela torre de ventilação

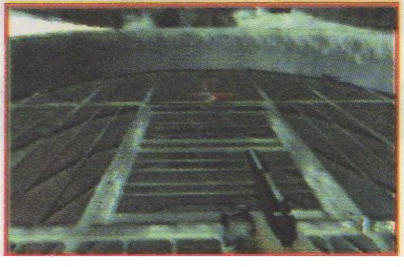
Passe direto pelas duas primeiras casas. Perto do observatório com a antena parabólica, vire à direita e siga até a última casa. Há um soldado com uma das chaves e um lança-granadas!

Volte até as primeiras casas que aparecem na fase. A chave do cofre está na casa sem os barris na porta.

Cuidado com os soldados! Eles possuem uma excelente mira!

Siga até o observatório principal, suba as escadas e não destrua os computadores! Só desligue a força com o botão B.

Deixe o observatório, siga pela esquerda até duas casas cercadas. O cofre está na casa da esquerda.

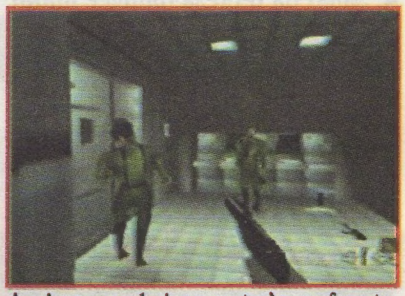


Siga o caminho pela esquerda, ao lado do observatório, até a torre de ventilação. Atire nos cadeados e entre.

PARTE 2: Bunker

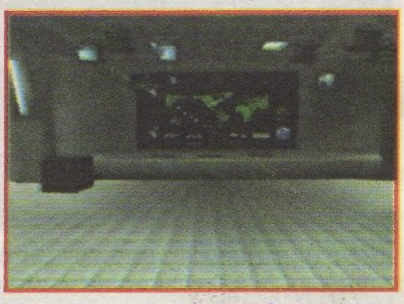
Objetivos

1. Destrua todas as câmeras
2. Copie o GoldenEye e deixe o original no lugar
3. Fotografe a tela principal
4. Faça com que o técnico de computadores ative o terminal central
5. Carregue os dados do computador



Assim que abrir a porta à sua frente, detone os guardas usando o silenciador. Também destrua o alarme.

Quando matar os guardas, não deixe de pegar as chaves que alguns deixar cair!



Na sala principal fotografe o mapa na parede!

Mate os guardas usando o silenciador. Copie GoldenEye com o Key Analizer e deixe o original no lugar!

Não perca Boris de vista! Ele acompanha você até a sala dos computado-

res e liga o terminal. Carregue os dados com o Data Thief e dê o fora!

Volte ao salão principal, siga para a porta do outro lado da sala e entre atirando para cima.

MISSÃO 3: Kirghizstan

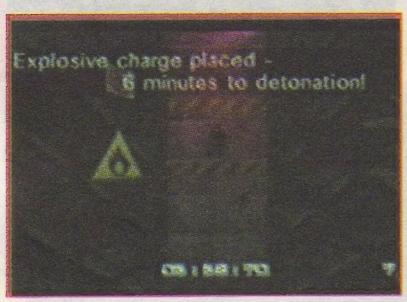
PARTE 1: Launch silo nº 4

Objetivos

1. Fotografar o satélite
2. Obter dados teleméricos (Telemetric Data)
3. Pegar as placas de circuito
4. Plantar bombas nas salas de combustível (Plastique)
5. Não atire nos cientistas

Você tem oito minutos para a missão. É mais que suficiente.

Atraia os soldados no corredor e atire em todos.



Plante o explosivo plástico neste ponto, em todos os andares.

Não esqueça das placas de circuito, elas são verdes e estão em cima dos computadores.

Saia do 3º laboratório, vire à esquerda, abra a porta e pegue um colete.

Este é o satélite. Tire uma foto!

Não tente matar todos os soldados! Vá para o elevador.

MISSÃO 4: Monte Carlo

PARTE 1: Frigate

Objetivos

1. Resgatar os reféns
2. Desarmar a bomba na sala de comando
3. Desarmar a bomba na sala das máquinas
4. Colocar o sinalizador (Tracking Bug) no helicóptero

Entre devagar em cada sala. Você não pode perder os reféns!

Após eliminar os soldados na sala de comando, desarme a bomba com o Bomb Diffuser.

Desça até a sala das máquinas e detone os soldados! Desarme logo a segunda bomba.

Suba um lance de escadas até um depósito. Abra a porta e veja o helicóptero. Coloque o sinalizador.

Agora é só voltar para o barco.

MISSÃO 5: Severnaya

PARTE 1: Surface

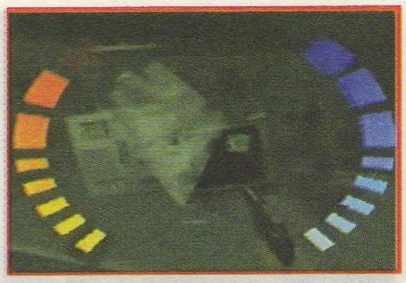
Objetivos

1. Acabe com os aparelhos de comunicação com o bunker
2. Destrua todas as câmeras
3. Entre no bunker
4. Destrua o helicóptero

Você já conhece a fase, só que agora é mais difícil: a visibilidade é pior!

Entre na 1ª cabana com uma câmera e mate o soldado. Pegue a chave da sala de comunicação do observatório.

Entre no observatório e destrua a câmera no topo das escadas (cuidado com os alarmes)



Entre na sala de comunicações e destrua todo o equipamento. Cuidado com os soldados.

Passe direto pela torrre de ventilação e você verá um helicóptero. Exploda-o com uma Remote Mine.

Abra a porta do bunker e entre.

PARTE 2: Bunker

Objetivos

1. Comparar a lista de mortos com a de pessoal de Svernaya
2. Recuperar a fita de vídeo CTVV
3. Destruir todas as câmeras
4. Fugir com Natália

Use o Magnectic Watch para pegar a chave da cela.

Neste poço pegue as facas com o Magnectic Watch.

Detone os soldados com caratê. É só atraí-los e ficar encostado neles. As balas não pegam você.

Não esqueça de pegar todos os documentos nas mesas ou computadores. Pegue as chaves que caem de soldados mortos.

Detone as metralhadoras do teto à distância.

Detone esta câmera olhando para cima!

Detone os soldados e câmeras através do vidro.

Depois de detonar tudo – sem soar o alarme –, volte e liberte Natalya. Vá ao salão principal.

MISSÃO 6: St. Petersburg

PARTE 1: Statue Park

Objetivos

1. Encontrar Valentin
2. Desmascarar Janus
3. Localizar o helicóptero
4. Resgatar Natalya

5. Encontrar a "caixa preta" do helicóptero (Flight Recorder).

Passe fogo em quem estiver pela frente!

Valentin está neste container vermelho. Não mate o cara, ele vai dizer onde está Janus.

Aqui você acha um colete à prova de balas.

Espere por Janus ao lado da estátua de Lênin. Guarde suas armas até ele terminar de falar!

Volte ao começo da fase. O helicóptero e Natalya estão lá.

Depois de explodir o helicóptero ache a "caixa preta" metros à frente.

Volte aos portões, mas não mate ninguém, apenas saia.

PARTE 2: Military Archives

Objetivos

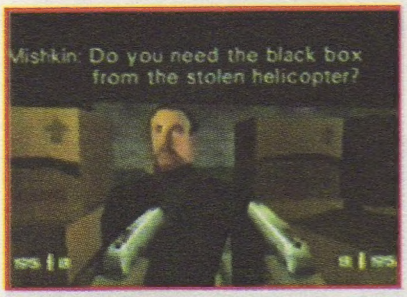
1. Fugir da sala de interrogatório
2. Encontrar Natalya
3. Recuperar a "caixa preta" do helicóptero
4. Fugir com Natalya

Não pegue as armas sobre a mesa. Dê porrada nos soldados primeiro!

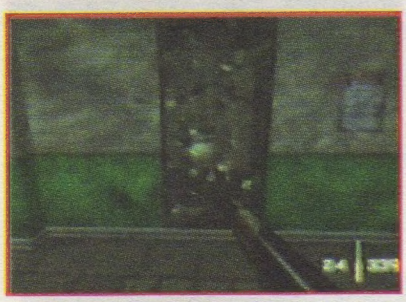
Na sala em frente há um colete à prova de balas e mais soldados!

Atrás destas caixas há uma passagem secreta e mais soldados!

Na biblioteca entre nas portas à esquerda. Natalya está nesta sala com uma porta menor. Não a perca de vista!



Dmitri vai lhe entregar a chave de um cofre atrás dele: a caixa preta está dentro. Não mate o sujeito.



Atire nas janelas grandes da biblioteca no térreo e caia fora.

PARTE 3: Streets

Objetivos

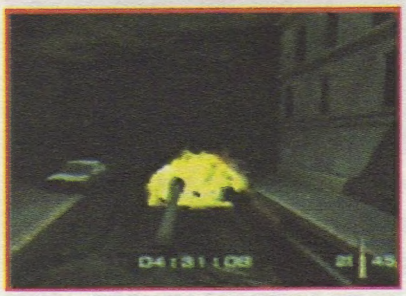
1. Entrar em contato com Valentin
2. Perseguir Ourumov e Natalya
3. Não mate os civis

Atraia os soldados e enfie bala.

Saia pelo beco à esquerda até este prédio. Valentin vai arrumar mais tempo para você perseguir o bandidão Ourumov. Não vá atrás de Valentin!

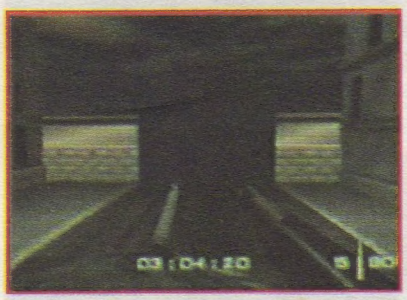
Aqui você encontra um colete, lança-

granadas e soldados.



Suba no tanque e meta bronca. Nada pode ferí-lo: é só avançar um pouco e recuar que tudo explode.

O caminho do tanque: dir., esq., esq., dir., em frente, dir., esq., esq., esq., dir., esq., dir., dir., esq..



Este é o final!

PARTE 4: Depot

Objetivos

1. Destruir as armas no depósito
2. Destruir a rede de computadores
3. Pegar a chave do cofre
4. Recuperar os documentos do helicóptero
5. Localizar o trem de Trevelyan

No início detone todos os soldados no tapa. Assim é melhor, já que você não corre o risco de atrair a atenção

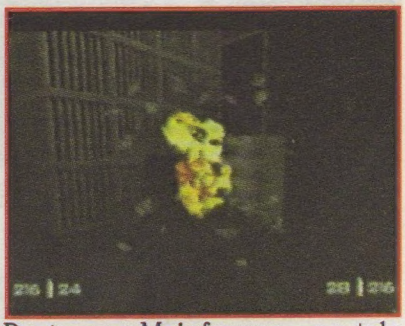
da tropa inteira.

Ignore o primeiro armazém, entrar nele é perda de tempo.

Pegue todas as armas antes de destrui-las. Não se esqueça do Rocket Launcher!

Na sala dos computadores há uma metralhadora automática no canto superior esquerdo. Atire um foguete nela!

Pegue a chave do cofre na mesa do último computador da esquerda.



Destrua os Mainframes – e a tela também!

O cofre está nesta casa.

Cuidado com os soldados dentro do trem!

PARTE 5: Train

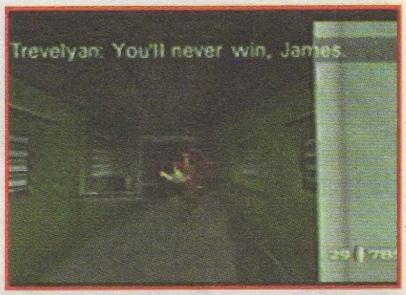
Objetivos

1. Destruir os freios
2. Resgatar Natalya
3. Localizar a base secreta de Janus
4. Descobrir a senha de Boris
5. Fugir com Natalya

Detone todos os freios, um por vagão.

Vá devagar, se enconda atrás das caixas e detone os soldados com tiros precisos.

Cuidado! Dois soldados vão aparecer atrás de você.



Acerte Ourumov na cabeça, e cuidado para não atingir Natalya.

Use seu relógio-laser, enquanto Natalya descobre a localização da base de Janus no computador. Não se preocupe com o tempo, mas seja econômico e preciso.

Caia fora com Natalya e corra para o mais longe que puder do trem, atirando nos soldados que o aguardam do lado de fora.

MISSÃO 7: Cuba

PARTE 1: Jungle

Objetivos

1. Destruir As metralhadoras automáticas.

2. Eliminar Xenia.
3. Explodir o depósito de munições
4. Levar Natalya para a base Janus

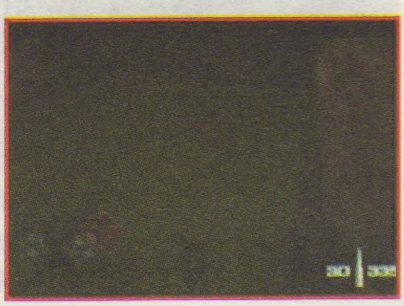
Vá devagar, eliminando soldados e metralhadoras automáticas escondidos na mata.

Existe um colete à direita, depois da segunda automática; e à esquerda, depois da terceira, atrás da torre.

Xenia está do outro lado da ponte. Quando a música mudar, volte para a outra extremidade e atire feito louco. Natalya também vai dar uma força.

Se ligue nesta automática logo depois da ponte!

Entre na caverna devagar. Há soldados e uma automática.



No topo da escada existe outra automática. Suba até a arma aparecer e atire: ela não dispara!

Logo atrás dela estão as caixas com a munição e outra automática!

Aqui há muitos soldados. Use o Grenade Launcher e mate quantos puder. Então corra para o elevador!

PARTE 2: Control Center

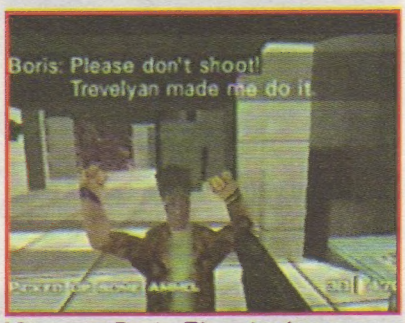
Objetivos

1. Proteger Natalya
2. Desligar o satélite
3. Destruir os terminais blindados

Destrua a 1ª automática de dentro do elevador. Ainda existem mais duas nesta sala.

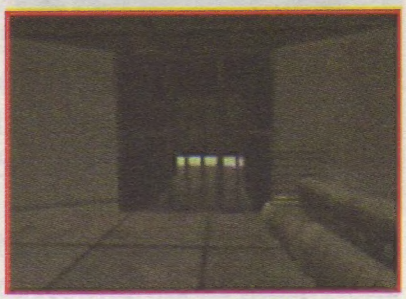
Abra o elevador para Natalya. Ela vai abrir as portas para você.

Cuidado aqui! Preste atenção no barulho das granadas, e não se esqueça de pegar as Remote Mines na salinha ao final do corredor.



Não mate Boris. Ele vai soltar a arma e correr.

Detone os terminais com as Remote Mines, mas fique longe!



Suba até o último andar. Há um cole-

te à prova balas atrás desta grade.

Mais quatro automáticas nesta sala. Detone duas de fora dela. Existem outras quando você entrar, à direita e à esquerda.

Se esconda atrás destas caixas e detone a automática.

Abra esta porta e Natalya vai entrar para desligar o GoldenEye.

Fique de costas para ela, e mate todos os soldados dos dois lados! Se Natalya morrer, adeus missão!

Este é o último terminal blindado.

Corra para o elevador!

PARTE 3: Water Caverns

Objetivos

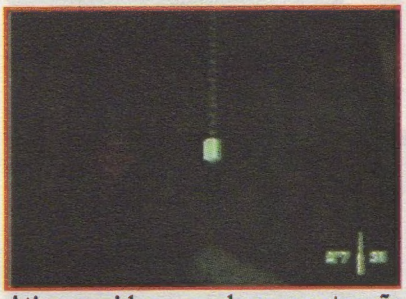
1. Destruir os controles de bombeamento para entrada de água
2. Destruir os controles de bombeamento para saída de água
3. Destruir o controle principal
4. Usar o rádio para chamar Jack Wade
5. Não matar os cientistas

Saia do elevador passando fogo!

Com seu rifle automático, mire na cabeça dos soldados de longe.

Coloque as bombas no meio dos computadores. Duas para cada máquina!

Espere os cientistas se afastarem.



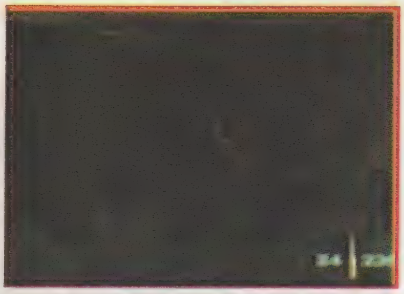
Atire no vidro para chamar a atenção dos soldados!

Espere ao lado da entrada. Quando eles saírem, fogo!

Todas as caixas têm munição.

Atrás destes armários há uma passagem secreta. Vá em frente!

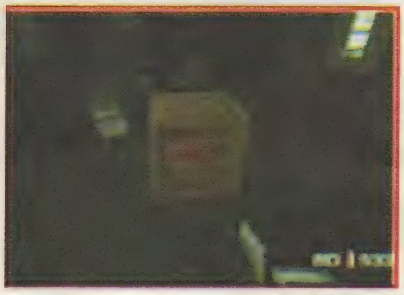
Cuidado com a automática! Quando detonar os computadores, volte pela mesma passagem secreta (e acabe com mais dois soldados).



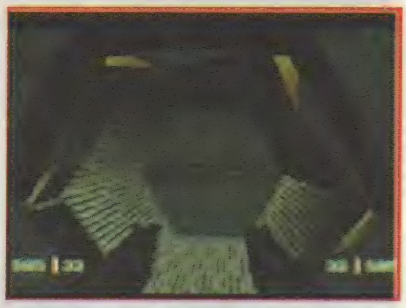
Arrebente este janelão e meta bala na cabeça dos soldados.

Muito cuidado aqui para não explodir os tanques de combustível e acabar com a missão.

Chame Jack Wade pelo rádio.



Dentro desta caixa há mais um rifle automático para você fazer a festa.



Entre nesta sala mirando para cima e destrua as duas automáticas. Cuidado com os soldados que vêm pelas costas.

PARTE 4: Antenna Cradle

Objetivos

1. Destruir o computador da antena
2. Acertar as contas com Trevelyan

Há um colete logo atrás de você, no início da fase.

Detone as duas metralhadoras automáticas nesta sala.

Arrebente o computador. Agora só falta Trevelyan.

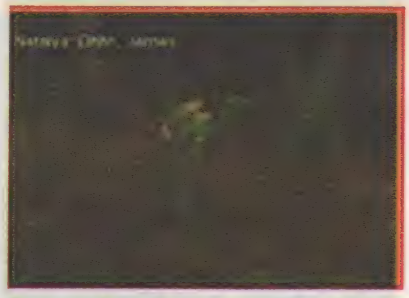
Siga seu inimigo, sempre atirando nele!

Se Trevelyan subir, não vá atrás! Mire e atire.

Quando a música mudar, ele vai descer até a antena. Vá atrás.

Atire sem piedade! Ou ele morre ou você o derruba da antena.

Pegue uma carona com o helicóptero.



Que tal? Fim da missão e uns beijões na chata da Natalya.

MISSÃO 8: Teotihuaca'n

PARTE 1: Aztec Complex

Objetivos

1. Reprogramar o ônibus espacial

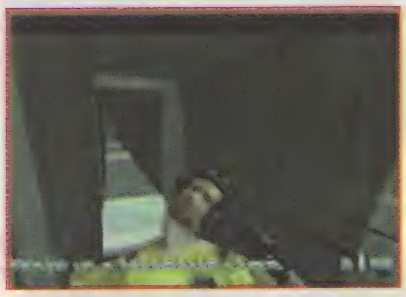
2. Lançar a espaçonave

Vá para a direita, mate o soldado e se esconda atrás do pilar. Se levar um tiro aborte a missão e recomeçe.

Este computador vai abrir uma passagem secreta!

Detone o computador da esquerda e entre na passagem de ventilação.

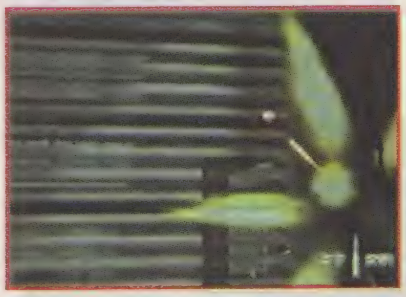
Duas automáticas, mas nenhuma de frente para você.



Mate o soldado e pegue seu laser.

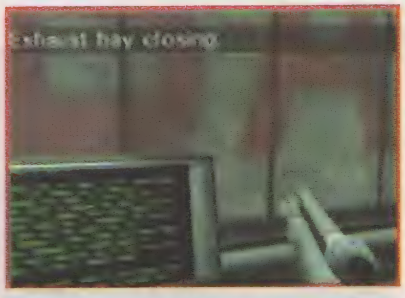
No final do corredor, um colete à

prova balas de presente.



Depois desta grade existem quatro automáticas. Detone três através da grade, mas a quarta (à direita) vai exigir maior habilidade.

Cuidado com os manés com laser! Eles tiram muita energia.



Suba a escada, ative o computador e feche o Exaust Bay.

Atraia os soldados antes de matar Jaws.

Fique encostado no feioso Jaws! Assim é bem mais difícil para ele

acertar Bond.

Volte até a sala dos computadores, pegue um DAT e use seu Guidance Data para mudar a programação do ônibus espacial.

Neste terminal você vai carregar os dados que recuperou na sala dos computadores.

Agora é só abrir novamente a Exaust Bay e assistir o "pássaro" voar!

MISSÃO 9: al-Saghira

PARTE 1: Egyptian Temple

Objetivos

1. Recuperar a Golden Gun
2. Detonar o Barão Samedi

Siga à direita pelo caminho de pedra e entre na sala.

Na segunda sala existe uma passa-

gem pela direita.

Você vai chegar numa porta cinza.

Cuidado! Os quatro blocos de concreto na sala escondem metralhadoras automáticas indestrutíveis.

Você tem que seguir o caminho das pedras corretamente, numa seqüência certa.

Pise na primeira pedra.

Vá para a esquerda até onde der, e siga em frente até esta segunda pedra.

Três pedras para a direita, duas para a frente, uma para a esquerda, uma para a frente e mais outra para a esquerda. Você está quase lá!

Duas pedras para a frente, mais uma para a direita e você está em frente à Golden Gun. Se você fez tudo direitinho, o vidro vai abaixar e as metralhadoras automáticas não vão disparar.

Pegue a Golden Gun, a arma mais poderosa do jogo!

Há um colete bem atrás da pedra cinzenta.

Use a Golden Gun. Uma bala é o suficiente para matar cada soldado.

O Barão Samedi é duro de matar, tem que ser empacotado três vezes! E a cada vez o sujeito fica mais forte!

Ele vai aparecer agora na sala do começo da fase. Volte refazendo o "caminho das pedras" ou dê a volta. Mas se ligue: dezenas de soldados esperam por você – bem como munição e outro colete.

Depois de apagar o Barão pela segunda vez, volte pela passagem que o levou até a Golden Gun, mas não suba as escadas: vire à direita.

Chegue a uma sala que só tem uma passagem. Ela leva até uma bifurcação. Vá pela esquerda.

Enfrente o Barão novamente e se esconda atrás de uma pirâmide. Cuidado, ele tem um laser!

Pegue o colete e elimine de uma vez por todas o animal.

Golden

Veja aqui o tempo necessário para abrir o Cheat Mode em cada fase, cientistas

Cheat Modes - Complete as fases nos tempos e níveis de dificuldade indicados abaixo e abra Cheats diferentes. Note que as letras entre parênteses são os níveis de dificuldade: A é Agent; SA é Secret Agent e 00 é o dificílimo.

FASE	TEMPO	CHEAT
Dam (SA)	2:40	Paint Ball
Facility (00)	2:05	Invencibilidade
Runway (A)	5:00	DK Mode
Surface (SA)	3:30	Lança-granadas (2x)
Bunker (00)	4:00	Lança-foguetes (2x)
Silo (A)	3:00	Modo rápido
Frigate (SA)	4:30	Sem radar
Surface 2 (00)	4:15	Bond pequeno
Bunker 2 (00)	1:30	Joga facas (2x)
Statue (SA)	3:15	Animação veloz
Archives (00)	1:20	Invisibilidade
Streets (A)	1:45	Foguetes inimigos
Depot (SA)	1:40	Slow Animation
Train (00)	5:25	Silver PP7
Jungle (A)	3:45	Faca de caça (2x)
Control (SA)	10:00	Munição infinita
Caverns (00)	9:30	RC-P90 (2x)
Cradle (A)	2:15	Gold PP7
Aztec	-	Laser
Aztec (SA)	9:00	Laser (2x)
Egypt	-	Golden Gun
Egypt (00)	6:00	Todas as armas

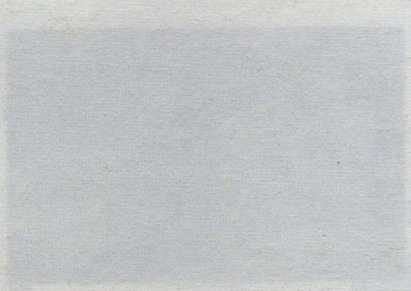
Dicas

armados, personagens extra e outros segredinhos

O mesmo personagem para três jogadores - Uma moleza para duplicar quem você quiser. Comece ajustando o modo Multiplayer para quatro jogadores. Selecione os personagens. O jogador quatro tem que escolher o personagem que você quer duplicar. Volte à tela de Options e ajuste o número de jogadores para três. Agora o jogador três tem que escolher o mesmo personagem do jogador quatro. Volte e ajuste o número de participantes para dois. Agora o jogador dois tem que escolher o mesmo personagem que o jogador três e quatro. Ajuste o número de jogadores para quatro novamente, aperte Start e está pronto. Você acabou de "clonar" o personagem. Agora é só mandar ver com os seus amigos. Bem legal!

Jogue com dois Trevelyans e duas Xenias - Coloque no modo Multiplayer e ajuste para dois jogadores. Depois escolha seus personagens, tendo certeza de que um deles seja Trevelyan. Retorne para a tela de setup, ajuste o game para três jogadores e aperte Start. Repita a operação com Xenia no lugar de Trevelyan para duplicar a mulher.

Exploda a mina sem o relógio - Coloque a mina onde quiser e em vez de usar o relógio, aperte A e B ao mesmo tempo. Facilita a vida porque torna o processo de detonação mais veloz.

Cientistas armados - Os danadinhos também usam armas de fogo. Para ver a proeza vá a qualquer nível no modo Secret Agent, atire apenas uma vez no braço ou na perna de um cientista. Se ele não morrer,vai pegar uma DD44 Dostovei e mandar bala em Bond. Até que para simples cientistas eles atiram bem. Cuidado!

Personagens extra no Multiplayer - Termine o jogo no modo Agent e trinta e três personagens diferentes ficarão selecionáveis no modo Multiplayer. Entre os principais você encontra Mayday, Jaws, Comandante Russo e por aí vai. É diversão total para os jogadores.